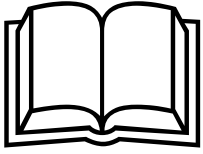


DIE KÄLTE DES DIGITALEN BILDES



Titel: DIGITALE MAL- und GRAFIKTECHNIKEN
 Autor: Hans D. Baumann
 Erscheinungsjahr: 1993
 Verlag: DuMont Buchverlag Köln
 ISBN:
 Seiten: 240
 Preis: öS 545,-

Werner Krause, GRG Wien XXIII

Einleitend kommt der Autor auf das wahrscheinlich gewichtigste Vorurteil zu sprechen, das über digitale Bilderzeugung und Bearbeitung kolportiert wird: "Das Malen oder Zeichnen mit Hilfe des Computers, so wird etwa behauptet, sei unsinnlich, kalt und kreativitätstötend. ... Einem digitalen Bild sehe man sofort seine Herkunft an, und falls doch einmal etwas herauskomme, das wie mit einem wirklichen Stift gemalt oder gezeichnet aussehe, dann sei das schlimmster Kitsch. ..."

Hans D. Baumann, promovierter Kunstwissenschaftler, Autor, Journalist, Fotograf und Grafiker arbeitet seit 1984 mit einem Computer und läßt sich nur insofern auf die Frage ein, ob hier mit Maßstäben für "Kunst oder Nicht-Kunst" zu messen sei, als er meint, daß es ihm nicht so sehr um die Art des Entstehungsprozesses ginge, als vielmehr um die Qualität und Aussage des Resultats. Niemand käme auf die Idee, z.B. von "Computerdichtung" zu reden, sobald beim Schreiben ein Textprogramm eingesetzt wurde, desgleichen schiene es ihm unsinnig, ein Bild abzuqualifizieren, weil neue "Werkzeuge" zur Entstehung beigetragen hätten. "Oft haben es neue Werkzeuge nicht leicht, als Mittel bei der Hervorbringung von Bildern anerkannt zu werden, speziell von solchen, die den Anspruch von Kunstwerken erheben. Der Airbrush etwa hatte dieses Problem in der Ära der Pop-Art, und noch heute wird seine Verwendung mitunter argwöhnisch betrachtet. Zweifellos werden bei der Legitimation von Computer und Software ähnliche Probleme zu bewältigen sein."

Obwohl Hans D. Baumann selbst auf einem Apple Macintosh arbeitet, schreibt er über das "Bildermachen mit dem Personal Computer". Der Schwerpunkt liege in den allgemeinen Techniken und Verfahren, außerdem gäbe es die wichtigsten der verwendeten Programme (Photoshop, Painter) in Versionen für beide Systeme.

Es folgt ein Kapitel über die Vorzüge und Nachteile des Malens und Zeichnens am Computer, in dem der Vorwurf der "Unsinnlichkeit" erneut aufgegriffen und zumindest teilweise bestätigt wird, da herkömmliche Malutensilien sich in Handhabung und Aktionsradius von Maus und Grafiktablett ebenso deutlich unterschieden wie Leinwand und Papier von der eingeschränkten Simulation des Bildschirms: "Die reduzierte Körperlichkeit des Malprozesses, die fehlende Sinnlichkeit durch Fortfall von Gerüchen oder ertastbaren Materialeigenschaften, das Arbeiten mit der Maus auf dem Tisch, während die Striche auf dem Monitor erscheinen."

Der Autor respektiert solche Ablehnung, für ihn selber wären allerdings die neuen Werkzeuge nach langer Zeit praktischen Umgangs ähnlich vertraut wie die Handhabung eines Tuschfederhalters, sein Buch sollte anhand der gezeigten Beispiele dazu beitragen, eine vorurteilsfreie Betrachtung in Erwägung zu ziehen.

Unter den Vorzügen streicht Hans D. Baumann insbesondere die Arbeitsgeschwindigkeit heraus, nicht im Sinn von Hektik und Eile, sondern die

sich aus der Zeitersparnis beim Ausprobieren und Verwerfen, Austausch und Vervielfältigen, Kombinieren, Umgang mit Farbe und Konstruieren ergäbe.

Er stellt Bezüge zur Fotografie her, gibt Einblick ins "digitale Atelier" mit seinen wesentlichen Hardwarekomponenten und ihren Funktionen, und widmet schließlich einen Hauptteil des Buches der Anwendung der Software, dem Umgang mit "simulierten Werkzeugen". Er unterscheidet zwischen Mal- und Grafikprogrammen (Pixel- und Vektorgrafik), und stellt allen technischen Erläuterungen ausreichend anschauliches Beispielmateriale gegenüber. Histogramme, Gradationskurven und Tonwertkontrollen, Bildmanipulation und Filtereffekte werden ebenso ausführlich und leicht verständlich nahegebracht wie die Grundlagen der Farbsysteme und die Anwendung von Kanälen und Masken.

Abschließend darf Hans D. Baumann hoffen, Befürchtungen jener Skeptiker, die meinen, daß Computer und Kreativität nicht unter einen Hut zu bringen seien, zumindest ansatzweise entkräftet zu haben.



□